

CORREO INSTITUCIONAL DOCENTE: francisca.osses@colegio-mineraelteniente.cl (1oA)
Ximena.soto@colegio-mineraelteniente.cl (1o B) yasna.urbina@colegio-mineraelteniente.cl (1oC)

GUIA DE APRENDIZAJE UNIDAD 1 N° DE GUÍA: 4

RECURSOS: Guías de estudio, computador o note book, Tijeras, pegamento, lápices de colores.

ASIGNATURA: Tecnología

NOMBRE ESTUDIANTE: _____

CURSO: 1° año

LETRA: _____

FECHA: _____

O.A: RETROALIMENTACIÓN:

Utilizar el computador para diseñar creaciones propias, utilizando el programa Paint.

INICIO: Retroalimentación de contenido.

1. Utilizando un computador, un integrante de la familia del alumno(a) le muestra y explica, recordando el contenido de la clase anterior los procedimientos básicos para usar el computador. El alumno (a) sigue las instrucciones:

- encienda el computador; para eso, presione el botón de encendido
- toque la pantalla inicial, también llamada escritorio, e indique lo que ve
- use el ratón o mouse para elegir elementos del escritorio; mueva el mouse, ¿qué pasa?
- mire el escritorio o pantalla y observe que se mueve una flecha. Esta flecha se llama cursor. Lleve la flecha o cursor a un elemento, déjelo sobre el elemento, ¿qué pasa?
- ponga la flecha de la pantalla sobre una carpeta con el mouse. Presione el ratón una vez y mire cómo cambia de color. Esto quiere decir que la ha seleccionado.
- presione una vez el botón del mouse (se dice que hace clic) sobre una carpeta o elemento, ¿qué pasa?

2. Recuerdan los procedimientos para abrir el programa *Paint* al curso. El niño (a) sigue las instrucciones y los procedimientos que muestra el integrante de la familia (ingresar al botón *Inicio*, ir a *Todos los programas*, luego a *Accesorios* y a *Paint*). Se le muestra que, al ingresar al programa *Paint*, se encontrará con una ventana casi en blanco, con solo algunas herramientas para dibujar y pintar. La ilustración muestra las diferentes partes de la ventana de *Paint*. Guiados, los alumnos dibujan libremente, utilizando líneas rectas y curvas. Para finalizar, se les comenta que pueden guardar sus trabajos en el menú *Archivo* y *Guardar*, asignándoles el nombre que deseen.

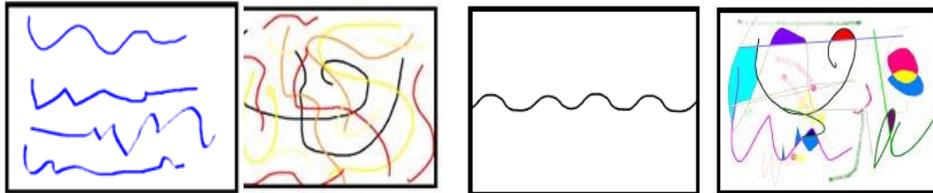
Escriben el objetivo en sus cuadernos. O.A.

Debes saber que esta actividad **apoya** la asignatura de **Matemática**, Identificar y dibujar líneas rectas y curvas. **(OA 15)**

CORREO INSTITUCIONAL DOCENTE: francisca.osses@colegio-mineraelteniente.cl(1ºA)
Ximena.soto@colegio-mineraelteniente.cl (1º B) yasna.urbina@colegio-mineraelteniente.cl
(1ºC)

DESARROLLO

3. Guiados, descubren las diferentes formas (cuadrado, redondo y diagonal) y tamaños del pincel que ofrecen los softwares de dibujo:
 - a. pintan líneas verticales, horizontales y diagonales de diferentes grosores con el pincel cuadrado.
 - b. pintan líneas curvas de variados colores con el pincel redondo.
 - c. pintan una línea ondulada horizontal que llegue de un borde a otro de la hoja.
 - d. crean una composición, utilizando líneas y colores.



a

b

c

Conectado con **Artes Visuales**
Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual en sus trabajos de arte:

- línea
- color (OA 2)

Cierre

Responden preguntas como: ¿Qué aprendieron con esta actividad? ¿Qué fue lo que más le costó realizar de la actividad? ¿Por qué ocurrió eso?

Apoyo para la casa/ familia

Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usarse como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes, como las tomadas con una cámara digital. *Actividades complementarias:*

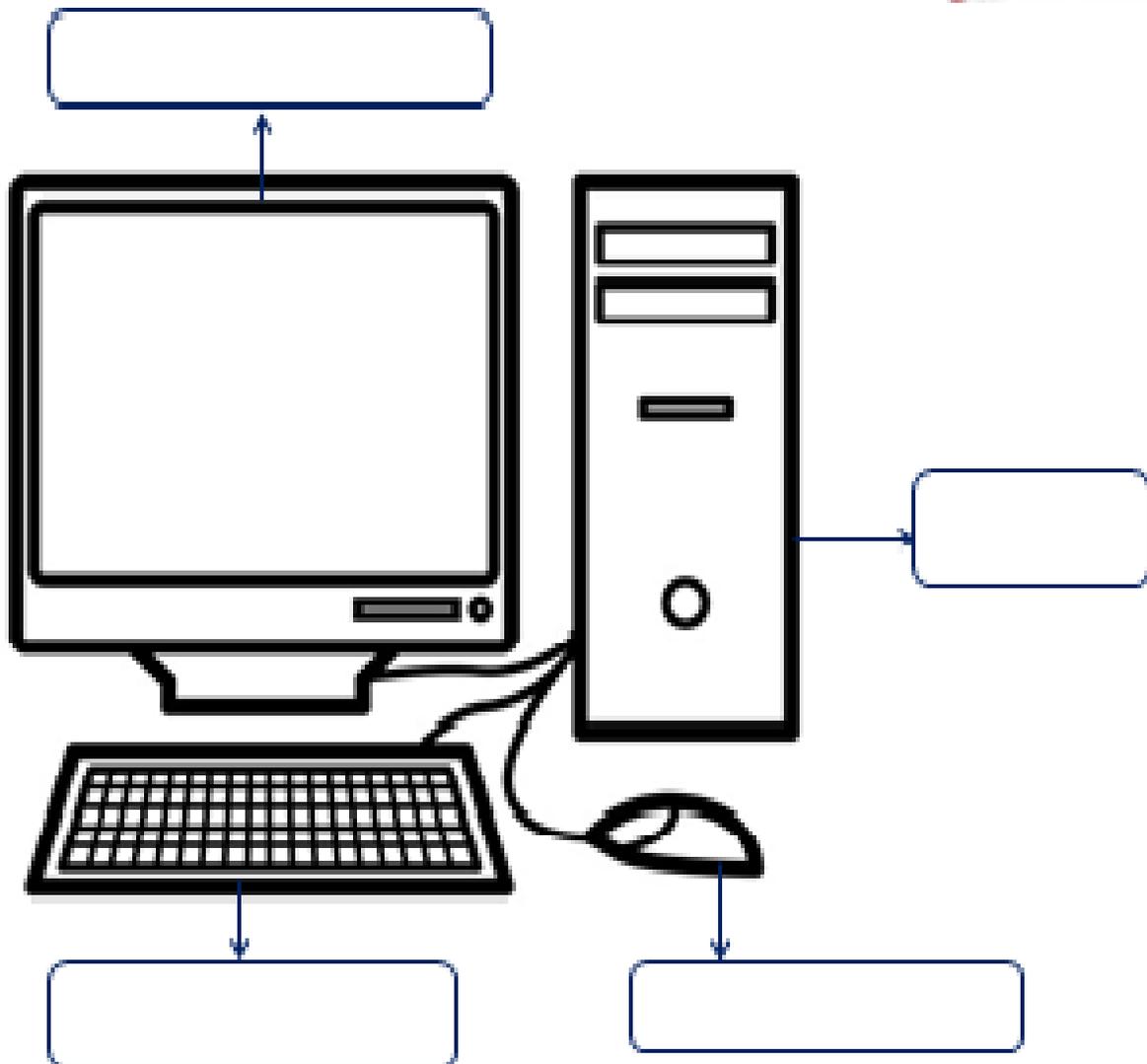
Paint *para* nivel inicial en <http://www.slideshare.net/lalita1482/actividades-para-nivel-inicial>

Guía en el uso de paint en http://www.lbarroso.com/downloads/Compensatoria/guia_paint.pdf

CORREO INSTITUCIONAL DOCENTE: francisca.osses@colegio-mineralelteniente.cl(1ºA)
Ximena.soto@colegio-mineralelteniente.cl (1º B) yasna.urbina@colegio-mineralelteniente.cl
(1ºC)

GUÍA DE APOYO GUÍA N° 4

1.- Recuerda las partes de un computador, escribe sus partes y pintalo.



CORREO INSTITUCIONAL DOCENTE: francisca.osses@colegio-mineraelteniente.cl(1ºA)
Ximena.soto@colegio-mineraelteniente.cl (1º B) yasna.urbina@colegio-mineraelteniente.cl
(1ºC)

2.- Recorta y pega en tu cuaderno de Tecnología el siguiente computador, debajo del O.A. Escribe como título “El computador”



3.- Conversa con tu familia sobre otro tipo de computador, ejemplo: El note book, ¿Qué diferencia tiene del computador que pegaste en tu cuaderno?



¡¡SUPER!!



CORREO INSTITUCIONAL DOCENTE: francisca.osses@colegio-mineralelteniente.cl(1ºA)
 Ximena.soto@colegio-mineralelteniente.cl (1º B) yasna.urbina@colegio-mineralelteniente.cl
 (1ºC)

Evaluación Preguntas de Salida. Con la ayuda de un familiar responde oralmente las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Qué partes componen un computador?**
- 2.- ¿Para qué utilizamos los computadores?**
- 3.- ¿Qué puedes hacer cuándo usas el PAIN? Explica.**

Estimado apoderado, las preguntas son frecuentes cuando los niños(as) realizan una actividad, ellos(as) deben reforzar el lenguaje oral y explicar con sus palabras lo que han comprendido.

Rubrica Guía N° 4 Asignatura: Tecnología

O.A: RETROALIMENTACIÓN:

Utilizar el computador para diseñar creaciones propias, utilizando el programa Paint.

Nombre alumno(a): _____

Curso: _____

Fecha: _____

Aspectos y/o Criterios	Excelente 4	Muy bien 3	Bien 2	Deficiente 1
Reconoce las partes de un computador				
Identifica el uso del software				
Dibuja y pinta ubicando cuadro de herramientas formas.				
Recorta, pega imagen en el cuaderno				

Puntaje ideal	16
Puntaje real	
Calificación	

